

JACKSON SOFT

截拳道

The way of the exploding fist

La rivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

SPECTRUM 48K

i Tascabili

Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H
- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H

TASCABILI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

SOMMARIO

N. 7
Gennaio



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!



PERSONAL SOFTWARE:
L'unica che presenta software per tutti i personal: Commodore, Apple, Sinclair, T.I., HP, Sharp, Sega, Olivetti, ecc.

BIT:
La più letta, la prima e più diffusa.
Speciale: Musica
SUPERBIT - 64 pagine di programmi per i vostri personal computer.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano•San Francisco•Londra•Madrid



SFIDA AL CAMPIONE

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.
Se la tua performance con AUTOMANIA sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.
Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Dichiaro che con il gioco AUTOMANIA ho raggiunto il seguente punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ____________________

Cognome ____________________

Via ____________________

CAP ______ Città ____________________ Prov. ________

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.

Da dove arrivano i giochi?

Sono un assiduo acquirente delle vostre pubblicazioni fin dal primo numero e sono soddisfatto della qualità dei giochi che pubblicate. Ho però una curiosità: da dove vengono questi programmi?

Giuseppe Ruosi, Palermo

Grazie per i complimenti, intanto. I giochi che trovi pubblicati in questa nostra collana sono giochi originali che un gruppo di esperti seleziona direttamente in Inghilterra presso un gruppo di qualificate software house d'Oltremanica. I programmi selezionati in questo modo vengono visionati una seconda volta in Italia da un gruppo di esperti che in relazione alla novità del gioco per il mercato italiano, alle sue caratteristiche e alla sua giocabilità fornisce il suo parere. Scelto il gioco da pubblicare, viene chiesta l'autorizzazione alla pubblicazione alla software house proprietaria del programma e un gruppo di videomaniaci si accanisce a risolvere tutte le difficoltà del programma e a trovare trucchi, consigli e spiegazioni che costituiscono la parte centrale della nostra rivista. Contemporaneamente viene inviata in Inghilterra la traduzione in italiano delle scritte che compaiono nel programma. La software house provvede alla introduzione nel programma e il gioco è fatto. Chiaro?

Beach Head II

Beach Head II, la continuazione del famoso gioco della Us Gold è ora disponibile anche per Spectrum.
La prima versione era ispirata allo sbarco in Normadia con una serie di schermi da affrontare e superare per riuscire a conquistare la spiagga nemica.
Nella nuova versione lo scontro è tra le truppe del dittatore e quelle degli alleati. Uno scontro testa a testa tra voi e il computer in una serie di situazioni tipiche della guerriglia.
Beach Head era riuscito a conquistarsi un "pubblico" di oltre 100000 persone e ora la Us Gold tenta di bissare quel successo con Beach Head II.

Misterioso silicio

Sento tanto parlare della Silicon Valley. Vorrei sapere cosa è e perché è tanto importante:

Carlo Giorgi, Roma

La Silicon Valley è una ben determinata regione degli Stati Uniti nella quale si trova la più alta concentrazione di aziende che si occupano di informatica a vari livelli, di istituti di ricerca, di garage nei quali fantasiosi progettisti realizzano nuovi prodotti. È in altre parole la fucina dalla quale nasce gran parte dei prodotti informatici che ci circondano.
Il nome della valle deriva dal silicio, l'elemento che sta alla base dello straordinario sviluppo dell'informatica. Il silicio è infatti uno degli elementi più diffusi della Terra e perciò stesso anche uno dei più economici: sostanzialmente si tratta di granelli di sabbia, dunque ce n'è in abbondanza.
Ma quale impiego trova nel mondo dell'informatica? Indicato in chimica con il simbolo SI viene impiegato come materiale base per la costruzione dei transistori e dei circuiti integrati. Il silicio impiegato per queste applicazioni viene lavorato sotto forma di cristalli cilindrici omogenei e purissimi che vengono tagliati a fette sottilissime e che vengono chiamati wafer. Su questi wafer vengono stampati con un procedimento fotografico i circuiti che costituiscono i chip separati poi in minuscole superfici.



Anche se il protagonista è un fanciullo, riuscire a guidare il pestifero Herbert dai suoi genitori entro un'ora non è certo un gioco da ragazzi.
A complicare l'impresa c'è anche il fatto che non è possibile avere vite extra e quindi sicuramente il metodo migliore per riuscire ad avanzare nell'avventura è quello di fare molta pratica.
Sperando abbiate seguito i pochi, ma validi consigli, che vi abbiamo dato nella presentazione del gioco (per esempio non aver giocato subito a break-out con la racchetta da tennis), ecco altri consigli.

Per raggiungere e riparare la torcia

Troverete la torcia nella stanza delle ... stanze da letto (1° piano).
Andate nella sezione delle luci (1° piano, seconda stanza a destra di quella delle stanze da letto) prendete il bulbo. Questo riparerà la torcia che potrà essere usata per illuminare la galleria di tiro (Shooting Gallery) (sempre 1° piano a fianco della cantina col vino).

QUALCH
PER HI

Ecco i primi punteggi di Automania, il gioco tipicamente arcade con Wally Week protagonista.
Come anticipato non è certamente facile raggiungere punteggi elevati: Giovanni Gabrieli di Serravalle è riuscito a re-

LA CLASSIFICA DI AUTOMANIA

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVIN	PUNTEGGIO
AUTOMANIA	GABRIELLI GIOVANI	SERRAVALLE	AR	44.323
AUTOMANIA	MANTELLINO SERGIO	SALERNO	SA	36.929

A AL
IONE

E AIUTO
RBERT

alizzare il punteggio top con 44323 punti e con ben 21 automobili assemblate. Peccato che non possiamo pubblicare la videata con il punteggio perché la foto è troppo piccola ed irriproducibile.

Per superare il castello con i soldati di piombo

Recatevi al primo piano ed attraversando la stanza da letto raggiungete la cantina con le botti di vino. Raccogliete il tappo di sughero e tornate sull'ascensore. Recatevi al secondo piano ed uscendo a destra, entrare nella stanza degli articoli sportivi e raccogliete la pistola a tappi (Pop gun).
Raggiungete il castello sempre al secondo piano alla destra del Cafe, ed attraversatelo senza timore perché così "armati" i soldati non vi faranno perdere una goccia di energia. Entrate nel castello e salite sul tetto utilizzando la scala e scambiate la pistola con la bandierina in alto a sinistra.

Per attraversare lo schermo Dalek

Andate al Cafe (secondo piano, seconda stanza a destra), prendete il vaso del miele.
Andate al dipartimento degli elettrodomestici (terzo piano sulla destra) e prendete la chiave sul divano.

LA CLASSIFICA DI BRIAN BLOODAXE

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVI	PUNTEGGIO
BRIAN BLOODAXE	ROSSO SERGIO	SANREMO	IM	152.300
BRIAN BLOODAXE	GAMBALONGA ANDREA	SANREMO	IM	73.100
BRIAN BLOODAXE	AVANZO MICHELE	VICENZA	VI	23.800

Tornate nella stanza iniziale dei giocattoli al 4° piano e salite sulla scatola. Improvvisamente scatterà una molla ed uscirà un pagliaccio che vi catapulterà sullo scaffale più in alto. Prendete l'orsacchiotto in cambio del miele e saltate, tornando sul pavimento.
Uscite all'esterno dei grandi magazzini e raccogliete la corda.
Con l'orsacchiotto e la corda, andate nello schermo dei Dalek (simile agli Space Invaders). A questo punto l'orsacchiotto spinge una chiave verso la porta a destra. Fate in modo di sopravvivere e di coprire il "cammino" dell'orsacchiotto. Se quest'ultimo riesce a raggiungere la porta vi troverete automaticamente nel doppio schermo dei vestiti da uomo e del magazzino. Noterete una corda che penzola a metà schermo, sulla destra. Raggiungetela e allungatela con quella che state trasportando. In questo modo potrete recuperare il paperotto sospeso a mezz'aria nella piscina al 1° piano.
Per ora ci fermiamo qui, il prossimo mese altri suggerimenti e, se fate i bravi, anche la mappa.

Uno dei punteggi più alti ad Automania ottenuto da Sergio Mantellino di Salerno: 36929, 7 auto.

LA CLASSIFICA DI PYJAMARAMA

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVI	PUNTEGGI
PYJAMARAMA	DAMANTI MARCO	GENOVA	GE	100%
PYJAMARAMA	LEONE MANUEL	VERCELLI	VC	100%
PYJAMARAMA	LELLI SERGIO	MACOMER	NU	100%
PYJAMARAMA	FALCAI LUCA	ASCIANO	SI	100%
PYJAMARAMA	GABRIELLI GIOVANNI	SERRAVALLE	AR	100%
PYJAMARAMA	TERNELLI MASSIMO	COMO	CO	100%
PYJAMARAMA	MANTELLINO SERGIO	SALERNO	SA	97%
PYJAMARAMA	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	96%

CORSO PRATICO DI UTILIZZO DEL

SOFTWARE

APPLICAZIONI
LINGUAGGI
SISTEMI OPERATIVI
E PROGRAMMAZIONE
DEI PERSONAL COMPUTER

WORD PROCESSOR • DATA BASE • FOGLI ELETTRONICI • COMPUTERGRAFICA • BASIC • LOGO • PASCAL • FORTRAN • COBOL • "C"... MS-DOS C/PM • XENIX • UNIX • UCSD

È IN EDICOLA

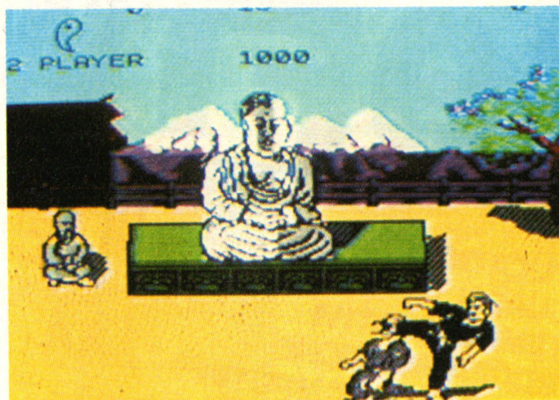
Software si compone di 52 fascicoli settimanali, da rilegare in 5 splendidi volumi:
BASIC I E II • SISTEMI OPERATIVI • LINGUAGGI • APPLICAZIONI •



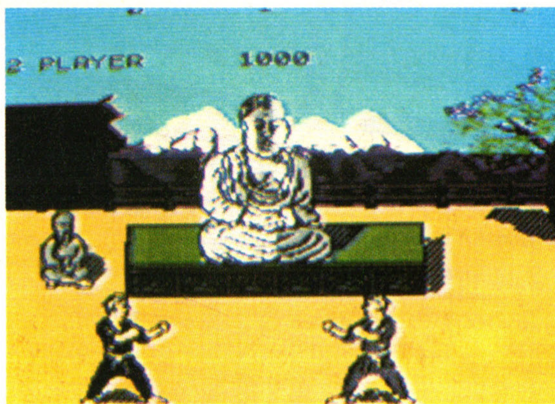
Software, ultimissima novità del Gruppo Editoriale Jackson, è la prima opera completa sulla programmazione del personal computer in 5 volumi.
Un'opera diversa e assai più approfondita rispetto a un semplice corso di Basic.
Se è vero, infatti, che il Basic fornisce un'utile chiave d'accesso al mondo della programmazione, è altrettanto vero che quest'ultima abbraccia un campo assai più vasto e complesso rispetto al popolare linguaggio.
Sistemi Operativi, **Linguaggi di Programmazione**, **Software Applicativo**: questi i tre cardini su cui si fonda **Software**, che fornisce tutti gli strumenti teorici, ma soprattutto pratici, per acquisire la padronanza completa del personal computer. Per risolvere, finalmente, i problemi legati all'uso pratico della macchina; per comprenderne le soluzioni applicative più idonee.
Ottimo per il principiante, che intende accedere al mondo dellinformatica dalla porta principale, ideale per chi desi dera approfondirne la conoscenza e acquisire in tal mod una professionalità sempre maggiore.



GRUPPO EDITORIALE **JACKSON**
DIVISIONE GRANDI OPERE



THE WAY OF THE EXPLODING FIST



Per la prima volta Oro Soft vi presenta un gioco sportivo e questo esordio non poteva avvenire nel mondo migliore.
"Non è facile battermi, ma Exploding Fist mi ha impegnato severamente" ha dichiarato con un pizzico di presunzione Jeoffrey Thompson, il campione mondiale di karaté nell'82/84 dopo aver "collaudato" il gioco.
Un'approvazione sicura-



Un gioco d'azione e di strategia, un appassionato e mortale karaté con tanto di urla e di rimbombi dei colpi. Questa la sfida del programma del mese che vi offre ben diciotto differenti mosse.

mente di prestigio e che si aggiunge ai numerosi riconoscimenti assegnati dalla critica inglese. Provate ad immaginare i fantascentifici e spettacolari balzi di Bruce Lee (stiamo parlando del compianto protagonista dei film tipo '5 dita di violenza', non di quello del videogiochi!), aggiungetevi la prontezza e la velocità dei movimenti richieste da una disciplina come il karate e otterrete 'The Way of Exploding Fist'.

18 differenti mosse, possibilità di affrontare un amico oppure il computer in una sfida di progressiva difficoltà, effetti sonori di colpi e urla (Spectrum permettendo) con uno stupendo scenario mutevole e tipicamente orientale, sono le caratteristiche di questo gioco che sicuramente non ha nulla da invidiare al karate in versione arcade che molti di voi avranno provato nei bar o nelle sale giochi.

COME IMPARARE GIOCANDO

Prima di esaminare dettagliatamente tutte le caratteristiche e i trucchi di Exploding Fist ecco alcune note per i più ansiosi che volessero affrontare la sfida prima di aver letto tutti i trucchi del gioco.
Per muovere il vostro guerriero sarà sufficiente utilizzare i tasti appropriati o spostare la leva



del joystick a destra o a sinistra: i calci vengono guidati con il semplice movimento del joystick e premendo contemporaneamente il pulsante di sparo. Per altri colpi come i pugni è sufficiente muovere la leva.

Interessanti sono i due metodi di difesa che possiamo definire attivi e passivi.

Nel primo caso il vostro personaggio potrà saltare, oppure rannicchiarsi se spostate il joystick in alto oppure in basso. Il secondo metodo invece entra in azione mentre state retrocedendo: se siete attaccati dall'avversario il vostro atleta 'parerà' gli eventuali colpi al viso e al corpo.

Per eseguire i vari movimenti è indispensabile mantenere il joystick nella posizione scelta. Questo è in pratica un pregio del gioco perché in questo modo potrete eventualmente annullare alcuni colpi e modificarli con altri se vi accorgete all'ultimo momento di avere sbagliato. Un po' come avviene nel karate dove è importante la prontezza di riflessi e la velocità dei movimenti.

Il consiglio migliore per fare una valida pratica con tutti i vari colpi è quello di giocare l'opzione per due giocatori da soli. In questo modo potrete provare tutti i movimenti e i colpi che volete senza avere la preoccupazione degli attacchi dell'avversario.

Ci sono altri comandi che servono ad impostare il gioco. Il tasto 1 vi permette di selezionare il gioco per un giocatore.

Il tasto 2 per l'opzione per due giocatori.

Il tasto 0 invece vi permette di scegliere il tipo di interfaccia/joystick preferita oppure di ridefinire i tasti/controllo.

Per iniziare è sufficiente premere il tasto 1 o il tasto 2.

Per interrompere un gioco premete contemporaneamente i tasti G e H.

All'inizio del programma, tanto per allettarsi un po', c'è anche uno spettacolare demo.

A questo punto potreste iniziare le prime sfide, ma Exploding Fist ha ancora numerosi segreti da svelare.

UN SOLO GIOCATORE

È sicuramente la prova più impegnativa visto che l'avversario diventa mano a mano più bravo e se non riuscite a sconfiggerlo subito, il vostro incontro avrà una breve durata.

L'atleta bianco è controllato dal joystick nella porta 2, mentre quello rosso è mosso dal computer.

Si inizia dal livello Novice dove il vostro rivale sarà meno veloce nei colpi e nella difesa.

L'incontro è di 10 dan; ogni dan è a sua volta composto da due periodi; ogni periodo ha una dura-

ta di 30 secondi e viene vinto dal primo che totalizza, grazie all'efficacia dei propri colpi, 2 punti. Se al termine nessuno dei due giocatori ha ottenuto il punteggio pieno, il saggio giudice assegnerà la vittoria al giocatore considerato migliore sia nel punteggio che, in caso di parità, nella prestazione. Se il computer vince, l'incontro termina; se invece siete voi a vincere, allora passate al livello, o dan, successivo.

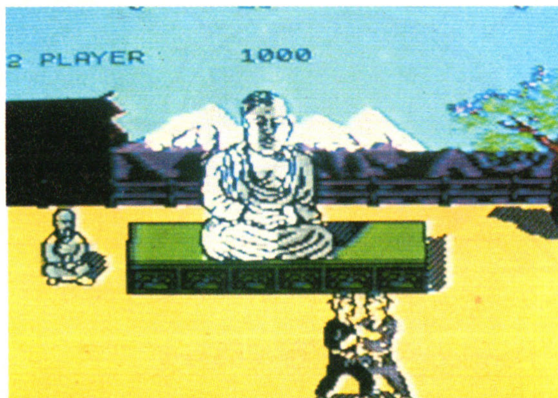


DUE GIOCATORI

In questo caso l'incontro non prevede alcuna eliminazione. Il vincitore infatti sarà il giocatore che otterrà il punteggio più alto dopo un set di 4 periodi di 30 secondi, ognuno ambientato in uno spazio differente.
Il vincitore sarà proclamato dall'immancabile giudice, sempre seduto sullo sfondo, che alzerà il fazzoletto del colore del giocatore vincente.
In questo caso il giocatore rosso viene comandato dal joystick nella porta 1.

IL PUNTEGGIO

Sono due i tipi di punteggio: il primo che determina il vincitore di ogni periodo e usa come unità di misura i simboli yin/yang. Ogni punto è composto da due metà. Il secondo invece ha una unità di misura più... occidentale e converte l'efficacia dei colpi in punteggio.
In entrambi i casi si tiene conto della perfezione del movimento e della forza con cui avviene il contatto con l'avversario. Così un colpo come il calcio ruotato potrà avere una valutazione maggiore di un semplice calcio basso. Il punteggio potrà essere anche doppio se il movimento e il colpo avranno una esecuzione perfetta.
Se quando giocate contro il computer riuscite a concludere il periodo prima dello scadere dei 30 secondi, vi verranno as-



segnati 100 punti di score per ogni secondo rimasto.

I COLPI IN DETTAGLIO

Come detto in precedenza, per far avanzare o retrocedere il 'guerriero' è sufficiente muovere il joystick a destra o sinistra; tutti i colpi e calci sono sempre controllati dal movimento del joystick in determinate posizioni, 8 spostando semplicemente la leva, 8 premendo anche il pulsante di sparo. La descrizione dei movimenti è riferita all'atleta che si muove sullo schermo da sinistra a destra. Quando il vostro personaggio è girato nell'altro senso, tutti i controlli saranno invertiti. Questo significa che se volete realizzare un calcio medio quando avete la faccia rivolta a destra, dovete muovere il joystick con il pulsante di sparo premuto verso destra e quando siete rivolti a sinistra invece dovrete muovere la leva a sinistra. Di conseguenza tutti i comandi elencati nello schermo vengono invertiti.

Per aiutare i nostri lettori nella comprensione di questa difficile fase, comunque pubblichiamo anche due disegni che spiegano movimenti e calci in relazione alla posizione del joystick.

I CALCI

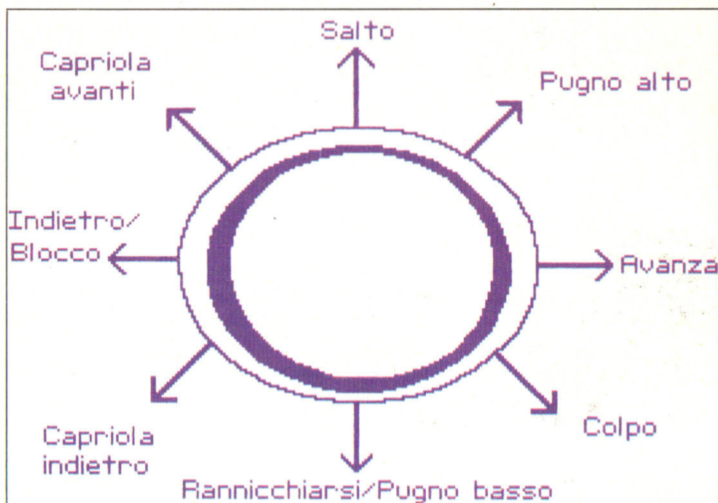
Sono ben 8 i calci ottenibili in Exploding Fist. Vediamoli nel dettaglio.

CALCIO IN VOLO (Flying Kick): Si ottiene premendo il pulsante di sparo e muovendo la leva in alto. È un calcio veramente efficace e può aver successo contro l'avversario eretto e se non è in posizione di difesa alta. Un altro modo per bloccare questo colpo è rannicchiarsi oppure, se si è abbastanza veloci, replicare con calcio simile.

CALCIO ALTO (High Kick): è forse il colpo più elegante. Si ottiene premendo il pulsante di sparo e muovendo la leva in diagonale, in alto e a destra.

CALCIO MEDIO (Mid Kick): è un calcio diretto allo... stomaco; premendo il pulsante, muovete la leva a destra. È il più semplice e molte volte vi può essere di valido aiuto per sfiancare l'avversario.

Pulsante di sparo non premuto



CALCIO BASSO (Short jab kick): è possibile realizzarlo premendo il pulsante di sparo e spostando la leva in diagonale, in basso a destra. La caratteristica principale di questo calcio è la sua alta velocità di esecuzione e può essere utilizzato quando siete pressati dall'avversario.

SPAZZATA AVANTI (Sweep Forward): premete il pulsante di sparo e tirate la leva verso il basso. Il combattente si accuccerà e quindi darà un calcio rasoterra e in avanti.

È forse uno dei colpi più semplici e nello stesso tempo più efficaci. Inoltre è una valida arma contro azioni molto aggressive.

Ha anche la particolarità di abbinare un'azione di difesa con una di attacco.

SPAZZATA INDIETRO (Sweep backwards): questo colpo è simile al precedente solo che viene direzionato all'indietro ed è molto utile soprattutto dopo una capriola e quando avete l'avversario alle vostre spalle.

Per eseguirlo dovete premere il pulsante di sparo e muovere la leva in diagonale, in basso a sinistra.

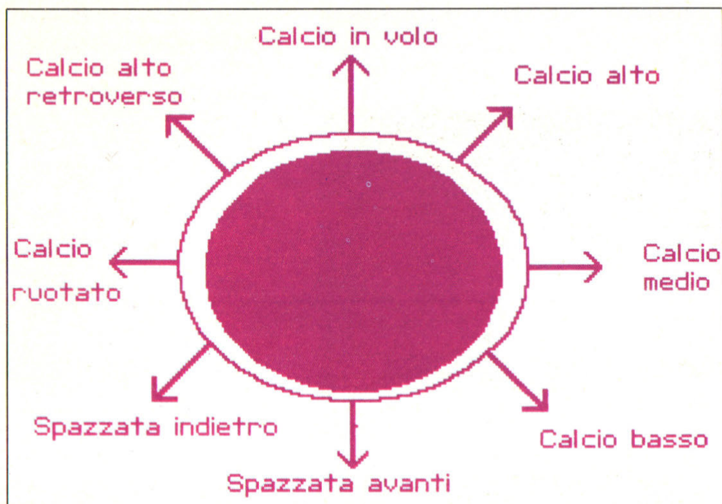
CALCIO RUOTATO (Roundhouse): è il colpo più classioc e spettacolare del karate, ma anche il più pericoloso perché è facile venire colpiti durante l'esecuzione.

Si esegue tenendo premuto il pulsante e muovendo il joystick a sinistra. Questo movimento ha due possibilità. La prima è il calcio vero e proprio e si ottiene tenendo sempre premuto il pulsante di sparo. Nel secondo modo, iniziate la rotazione e poco prima del colpo dovete rilasciare il pulsante; in questo modo il vostro guerriero si troverà girato dalla parte opposta a quella con cui aveva iniziato il colpo. Questo secondo movimento è molto utile quando l'avversario si trova alle vostre spalle e volete girarvi dalla sua parte.

Il calcio ruotato può essere molto efficace perché se portato a segno colpisce l'avversario in pieno viso.

Deve essere utilizzato con molto attenzione perché è facile farsi colpire in contropiede durante la rotazione.

CALCIO ALTO RETRO-

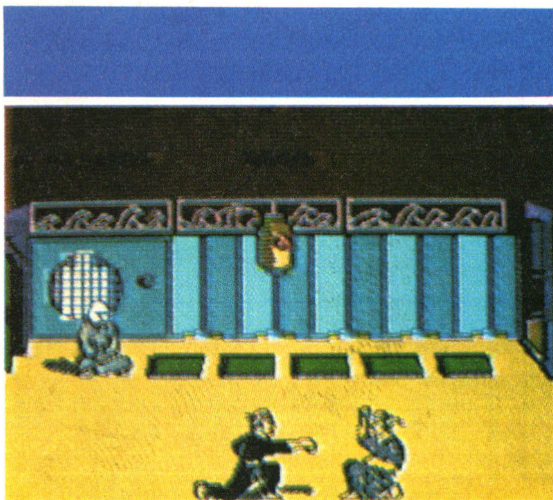


Pulsante di sparo premuto

VERSO (High back kick): questo è un altro colpo da utilizzare quando avete l'avversario alle spalle. Può risultare un colpo a sorpresa e trovare il rivale impreparato perché magari pensa di trovarvi indifeso prendendovi alle spalle.
Per realizzare questo calcio dovete tenere premuto il pulsante di sparo e muovere la leva in diagonale, in alto a sinistra.

I PUGNI

I pugni previsti da Exploding Fist sono tre, anche se il termine è un po' troppo pugilistico.
Per questi tre colpi comunque *non* bisogna tenere premuto il pulsante.
PUGNO ALTO (High Punch): ha un ottimo effetto quando vi trovate pressati. Per realizzarlo è sufficiente spostare la leva in diagonale, in alto e a sinistra.
COLPO (Jab punch): muovete la leva in diagonale, in basso a destra. È l'azione meno spettacolare ma in compenso la più veloce ed è ancora più efficace quando avete l'avversario a ridosso e non vi lascia spazio. Insomma quando siete chiusi alle corde tanto per usare un altro termine pugilistico.
PUGNO BASSO (Low punch): questo colpo è realizzabile solo quando si è rannicchiati in posizione di difesa e per questo motivo può dimostrarsi imprevedibile.
Dovete spostare la leva in basso e quindi spostarla verso destra.



CAPRIOLE

Eccoci arrivati alle mosse preferite del mitico Bruce Lee: i salti mortali. Queste mosse, oltre ad essere estremamente spettacolari, possono disorientare l'avversario e dimostrarsi molto utili per salvarvi da situazioni estremamente difficili e magari dare il colpo del KO. In termini calcistici si parlerebbe allora di contropiede.
Fate attenzione però: se vi trovate bloccati ai lati estremi dello schermo, il salto mortale non avrà alcun effetto.
CAPRIOLA AVANTI (Forward somersault): si ottiene muovendo la leva (senza premere il pulsante di sparo) in diagonale, in alto e a sinistra.
CAPRIOLA INDIETRO (Back somersault): dovete muovere la leva (senza premere il pulsante di sparo) in diagonale, in basso e a sinistra.

DUE ULTIMI CONSIGLI

Nel karate è importante anche la prontezza di riflessi per parare i colpi dell'avversario e così in Exploding Fist sono previsti due tipi di difesa.
BLOCCHI (Blocks): sono due i tipi di blocchi e il computer sceglie automaticamente tra il blocco al-



to e quello basso, a seconda di come è l'attacco dell'avversario.
Attenzione: questo tipo di difesa è inefficace contro le spazzate. In questo caso le appropriate mosse di difesa sono il salto o una delle due capriole.
RANNICCHIAMENTO (Crouch): questa posizione è mantenuta tenendo il joystick in basso. Questo vi permette di eseguire un pugno basso come già spiegato, o una delle due spaccate. Se una di queste due è selezionata dalla posizione rannicchiata l'esecuzione sarà molto più veloce e il colpo avrà maggior effetto.

SCHEMA DEI COLPI

In questi due semplici schemi riassumiamo le varie direzioni del joystick per ottenere i vari colpi.

TASTIERA

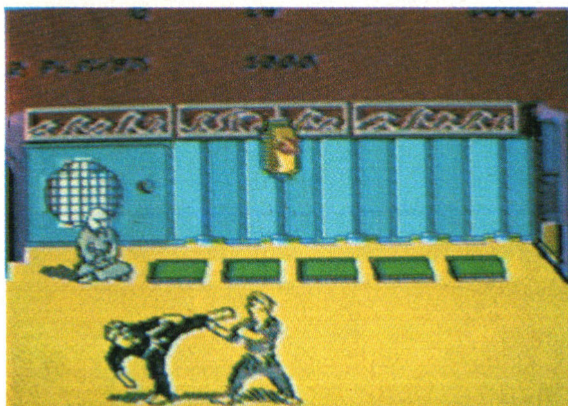
Nel caso utilizziate la tastiera questi sono i comandi corrispondenti.
(Ogni lettera corrisponde ad una posizione del joystick).

GIOCATORE 1 (Bianco)
Q W E
A D
Z C
Pulsante di sparo: 1

GIOCATORE 2 (Rosso)
Y U I
H K
B N M
Pulsante di sparo:
Barra spaziatrice

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Introdotta la cassetta nel registratore e con il nastro riavvolto all'inizio, scrivete:
LOAD "" e quindi premete ENTER e il tasto PLAY del registratore.
Se avete dei problemi nel caricamento controllate il volume, l'allineamento della testina del registratore (Azimuth) e per ultimo la velocità.



Guida all'input Spectrum

Per evitare errori nella riproduzione dei listati, abbiamo sostituito i simboli grafici tipici dello Spectrum con alcuni codici. Per battere i listati che pubblichiamo occorre dunque ricordarsi quanto scriviamo qui sotto.

I caratteri grafici compaiono nei listati in forma abbreviata, racchiusi in parentesi graffe. Il primo carattere all'interno della parentesi rappresenta, se si tratta di un numero, le volte che devono essere battuti simboli dello stesso tipo; se omesso tale numero è inteso uguale ad uno.
Il tipo di carattere grafico è invece presentato nel seguente modo: gx, con x numero compreso tra 1 e 8, indica i caratteri grafici predefiniti ottenuti premendo i corrispondenti tasti, gsx, per quelli disponibili premendo contemporaneamente CAPS SHIFT.
I caratteri grafici definibili (caratteri da A ad U in modo grafico) sono stampati in maiuscolo.

Caduta libera

```
   1 GO SUB 6000: LET sc=0: LET hs=0: FOR
f=0 TO 111: READ a: POKE USR "a"+f,a: NEXT
f
   2 FOR j=1 TO 10: BORDER 1: INK 3: PAPER
 0: CLS : PRINT AT 21,15; BRIGHT 1;"{gs8}"

   3 LET p=INT (RND*88): INK 4: PRINT AT 2
1,14; BRIGHT 1;"{gs8}";AT 21,16; BRIGHT 1;
"{gs8}"
   4 INK 6: PRINT AT 21,11; BRIGHT 1;"{3gs
8}": PRINT AT 0,5; BRIGHT 1; PAPER 5;" ":
PRINT AT 21,17; BRIGHT 1;"{3gs8}": PLOT 0,
175: DRAW 90,0: PLOT 0,168: DRAW 90,0
   5 PLOT 0,175: DRAW 0,-7: DATA 231,241,2
55,255,255,33,199,31,252,9,253,255,255,9,2
53,252,189,189,189,153,219,126
   6 PLOT 90,175: DRAW 0,-7: DATA 24,24,60
,60,102,66,195,0,0,0,60,60,60,24,24,126,21
9,153,153,60,102,66
   7 PRINT AT 0,12;"vento": DATA 195,0,0,0
,0,1,15,63,127,127,225,192,126,255,255,255
,255,255,195,129,0,128
   8 DATA 240,252,254,254,135,3,128,32,24,
6,1,0,0,0,3,4,24,96,128,0,0,0
   9 DATA 24,24,255,255,24,24,24,24,0,0,0,
0,1,BIN 11110011,255,255,0,0,0,0,224,241,2
55,255
  10 INK 6: LET f=0: BRIGHT 0
  15 PRINT AT 0,23;"punti=";sc;" "
  25 IF INKEY$="y" THEN GO TO 1000
  27 GO SUB 9500 : GO SUB 4000
  28 PLOT 0,175: DRAW 0,-7
  30 GO TO 25
1005 LET x=f: FOR y=2 TO 19
1010 PRINT AT y,x;"{C}";AT y+1,x;"{D}";: B
EEP .02,0: PRINT AT y,x;"{E}";AT y+1,x;"{F
}"
1012 LET k$=INKEY$
1015 GO SUB 9500
1017 IF y>14 THEN LET k$=""
1018 IF k$="o" THEN GO TO 2000
1020 PRINT AT y,x;" ": NEXT y
1030 PRINT AT 19,x;" ": PRINT AT 20,x;" ";
AT 21,x; INK 2;"{L}": GO SUB 4500: FOR g=1
0 TO 20: BEEP .08,-g: NEXT g: BEEP 1,-21:
LET sc=sc-10: LET sc=sc*(sc>0): PRINT AT 0
,22;"punti=";sc;" ": PAUSE 0: NEXT j: GO T
O 5000
1500 IF k$="o" THEN GO TO 2000
1510 GO TO 30
2000 PRINT AT 1,f;"  ": FOR y=y TO 19: GO
SUB 3000
2020 NEXT y
```

Lanciati da 6000 metri da un piccolo aeroplano dovete centrare il bersaglio tenendo conto della forza del vento.

Siete membri della spettacolare squadra di paracadutismo acrobatico dello Spectrum, e il vostro programma per la giornata comprende l'allenamento su bersaglio per essere in forma alla grande manifestazione che si terrà alla presenza di Lord Sinclair. Sarete paracadutati da un piccolo aereoplano all'altezza di 6000 metri, e dovrete scendere in caduta libera il più a lungo possibile in modo da ridurre al minimo gli effetti del vento. Una volta aperto, all'ultimo momento, il paracadute, verrete trasportati dal vento fino al momento dell'atterraggio, possibilmente sull'area del bersaglio. Fate attenzione, comunque, perché una caduta libera di eccessiva durata vi farà perdere i sensi e non po-

Caduta libera

trete più aprire il paracadute, che non è equipaggiato con un sistema automatico. Tutto ciò può sembrarvi semplice, ma in realtà non lo è, poiché la velocità e la direzidone del vento variano continuamente, come potrete osservare dall'indicatore posto in alto a sinistra sullo schermo; il lancio dell'aereo e il momento di apertura del paracadute devono perciò essere calcolati con esattezza perché il vostro atterraggio si concluda sul bersaglio. Il punteggio dipenderà dalla precisione dell'atterraggio, con un bonus in caso di centro perfetto, ma ricordate che potrete effettuare solo dieci lanci in una giornata. Buona fortuna!

Il programma

Questo programma può entrare facilmente nel 16 Kbyte. Le uniche difficoltà che potrete incontrare durante la fase di introduzione sono nelle linee che contengono grafica definibile che comunque sono sottolineate nel listato.

```
2023 LET k=ATTR (21,x): IF k=2 OR k=3 THEN
 GO TO 2025
2024 GO TO 2040
2025 PRINT AT 19,x-1;"   ";AT 18,x-1;"   "
2030 PRINT AT 21,x;"{D}";AT 20,x;"{C}"
2035 PAUSE 0: NEXT j: GO TO 5000
2040 PRINT AT 20,x;"{D}";AT 19,x;"{C}"
2050 IF k=68 THEN LET n=8+y/2
2055 IF k=70 THEN LET n=2+y/2
2060 IF k<>67 THEN GO TO 2100
2070 LET n=10+y: FOR f=1 TO 20: BEEP .05,f
: NEXT f
2100 FOR s=sc TO sc+n: LET sc=sc+1: PRINT
AT 0,23;"punti=";sc;" ": BEEP .05,10: NEXT
 s
2105 PAUSE 0
2110 NEXT j
2120 GO TO 5000
3000 PRINT AT y,x-1;"{J}{C}{K}";AT y+1,x;"
{D}";AT y-1,x-1; INK 7;"{G}{H}{I}"
3005 PAUSE 5
3010 PRINT AT y,x-1;"   ";AT y+1,x;" ";AT
y-1,x-1;"   "
3012 LET d=(40-p)/20: LET x=x-d
3013 IF x>30 THEN LET x=30
3014 IF x<1 THEN LET x=1
3015 RETURN
3020 GO SUB 9500
3030 PRINT AT 1,f;" ": LET f=f+1
3040 RETURN
4000 PLOT p,168: DRAW 0,6: PLOT p,168: DRA
W OVER 1;0,6: LET p=p+INT (RND*10)-INT (RN
D*10): IF p>0 AND p<80 THEN PLOT p,168: DR
AW 0,6: RETURN
4010 LET p=(p<0): IF p>80 THEN LET p=80
4020 RETURN
4500 RESTORE 113: LET c=x*8-8: PLOT c,0: D
RAW INK 2;24,0: FOR f=20 TO 1 STEP -1
4502 DATA .35,-1,.3,-1,.1,-1,.4,-1,.25,2,.
15,1,.25,1,.15,-1,.25,-1,.15,-2,.25,-1
4505 PRINT AT f,x; INK RND*6+1;"{M}{N}"
4510 IF f>9 THEN READ r,s: BEEP r,s
4520 PRINT AT f,x; INK 0;"  "
4530 NEXT f: RETURN
5000 CLS : PRINT AT 8,3;"hai totalizzato "
;sc;" punti"
5010 IF hs>sc THEN PAUSE 0: CLS : LET sc=0
: GO TO 2
5020 PRINT ''TAB 6;"superando il record":
LET hs=sc: FOR j=1 TO 2: FOR h=1 TO 20: BE
EP .05,h: NEXT h: NEXT j: PAUSE 0: CLS : L
ET sc=0: GO TO 2
6000 BORDER 1: PAPER 0: INK 6: CLS
6020 FOR f=1 TO 4: FOR g=1 TO 4: INK g: BE
EP .05,g: PRINT AT 2,9;"CADUTA LIBERA": NE
XT g: NEXT f
6040 PRINT ''"Usa il tasto 'y' per lanciar
ti,"'"ed il tasto 'o' per aprire"'"il para
cadute."''"Dopo ogni lancio premi un tasto
```

```
"'"per continuare."''"Quanto piu' tardi ap
rirai"'"il paracadute, tanti piu' punti"'"
riceverai, ma attento:"
6050 PRINT "oltre un certo limite"'"il par
acadute non si apre piu',"'"ed arrivare a
terra in questo"'"modo non e' piacevole."
6060 PAUSE 0: CLS : BEEP .05,5: PRINT ''"T
ieni conto del vento,"'"che con le sue raf
fiche"'"potra' potarti lontano"'"dal bersa
glio."''"Hai a disposizione dieci lanci,"'
"con cui dovrai realizzare"'"il massimo pu
nteggio possibile."''''"In bocca al lupo!"

6070 PAUSE 0: BEEP .05,5: CLS : RETURN
9000 STOP
9500 PRINT AT 1,f;" ": LET f=f+1: IF f<31
THEN PRINT AT 1,f;"{A}{B}": RETURN
9510 PRINT AT 1,31;" ": LET f=0: RETURN
```

Caduta libera

Istruzioni

I comandi per la conduzione del gioco sono semplici e facili da usare, anche se risulterà difficile diventare abili nel gioco ed ottenere dei punteggi elevati. Date RUN per iniziare il gioco.

Controlli

Il tasto Y viene usato per lanciarsi dall'aereo, il tasto O per aprire il paracadute.

Note

Le parte più complessa nella pratica del gioco è imparare a usare lo strumento che misura la velocità e la direzione del vento. La direzione è indicata dalla posizione dell'ago rispetto al blocco centrale, mentre la velocità è rappresentata dalla distanza fra l'ago e il blocco stesso. Dopo ogni volo, premete un qualsiasi tasto per continuare il gioco.

Tratto dal libro "15 giochi grafici per lo Spectrum"

Slot Machine

Vivete in casa vostra le follie di Las Vegas, con gli amici e... lo Spectrum!

In un mondo afflitto da così tanti problemi c'è anche il momento per giocare e noi abbiamo concepito questo programma ponendoci il traguardo di farvi divertire il più possibile. Bando alle ciance e via con la descrizione!!
L'ambiente che ci ricorda questo programma è quello che ognuno di noi vorrebbe vedere e di cui vorrebbe far parte almeno una volta nella vita:

```
   1 LOAD ""CODE : CLS
   2 PRINT AT 0,10; FLASH 1; INK 2;"SLOT M
ACHINE":
   3 PRINT INK 3;AT 3,3; FLASH 0;"La slot
machine e' pronta peressere usata,ma voi f
orse no.Vorrei sprecare due parole sull'op
zione ""BLOCCA!"" che vi aiutera' nei mom
enti di bisogno.Quando essa entra in funzi
one voi potete bloccare da 1 a 5 rulli con
temporaneamente "
   4 PRINT INK 3;AT 10,12;"semplicemente s
chiacciando i tasti corrispondenti dal a 5
.Ora siete pronti anche voi"
   5 PRINT INK 2;AT 14,7;"BUON DIVERTIMENT
O!": PRINT INK 1;AT 20,9;"PREMI UN TASTO"
   6 FOR A=0 TO 7
   7 BORDER A
   8 PAUSE 3
   9 IF INKEY$="" THEN GO TO 13
  10 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 15
  11 GO TO 6
  13 NEXT A
  14 GO TO 6
  15 REM ************************
  16 REM       by C.Corti
  17 REM ************************
  18 REM          2/4/84
  19 REM ************************
  20 REM      SLOT MACHINE  {4g8}
  21 REM ************************
  22 CLS : BORDER 7: PRINT AT 10,0; PAPER
4; INK 0;"In quanti volete giocare(1-4)?"
  23 LET P$=INKEY$
  24 IF P$<CHR$ 49 OR P$>CHR$ 52 THEN GO T
O 23
  25 IF P$<>"" THEN GO TO 27
  26 GO TO 23
  27 LET P=VAL P$
  28 DIM M(P): DIM M$(P,10)
  29 LET M=50
  30 POKE 23658,8
  31 FOR Z=1 TO P
  32 INPUT "Scrivi il tuo nome(max 10 lett
.)"; LINE M$(Z)
  33 NEXT Z
  34 POKE 23658,0
  48 GO SUB 720: REM GRAFICA
  49 GO SUB 290: REM ROTAZIONE
  50 IF RND>.75 THEN GO SUB 70: REM HOLD
  51 IF M(X)=0 AND V<P THEN PRINT AT 0,0;"
                                          "
  55 PRINT AT X*2,17; INK 2;M$(X);AT x*2,2
7;"$";M(X)
```

```
 60 NEXT X: GO TO 312
 80 REM         HOLD
100 FOR T=1 TO 7: BEEP .1,50-T*7: NEXT T
110 PRINT AT 11,22; FLASH 1; INK (RND*4);
"BLOCCA!"
115 LET Q$=INKEY$
121 IF Q$=CHR$ 13 THEN GO TO 190
124 IF Q$<CHR$ 49 OR Q$>CHR$ 53 THEN GO T
O 115
125 IF Q$<>"" THEN GO TO 130
126 GO TO 115
130 LET Q=VAL Q$
150 LET Q(Q)=Q
160 BEEP 0.08,4+Q*2
170 PRINT AT 11+Q,20; INK (RND*4); FLASH
1;"Bloccato> ";Q
180 GO TO 115
190 BEEP 0.08,15
191 PRINT AT 11,22;"        ";AT 12,20;"
          ";AT 13,20;"          ";AT 14,
20;"          ";AT 15,20;"          ";AT
16,20;"          "
195 PRINT AT 19,0;"
                                "
200 GO TO 313
220 REM        STAMPA RUOTE{6g8}
240 PRINT AT 6,1;A$(A(1));AT 7,1;B$(A(1))

250 PRINT AT 6,4;A$(A(2));AT 7,4;B$(A(2))

260 PRINT AT 6,7;A$(A(3));AT 7,7;B$(A(3))

270 PRINT AT 6,10;A$(A(4));AT 7,10;B$(A(4
))
275 PRINT AT 6,13;A$(A(5));AT 7,13;B$(A(5
))
280 RETURN
300 REM         ROTAZIONE{8g8}
311 FOR X=1 TO P: LET M(X)=50: NEXT X
312 FOR X=1 TO P
314 IF V=P OR V>P THEN PRINT AT 20,0;"Vuo
i giocare ancora( / )?"; INVERSE 1; FLASH
1;AT 20,20;"s"; INVERSE 0;AT 20,22;"n": GO
TO 8200
315 IF M(X)=0 THEN GO TO 55
316 PRINT AT X*2,17; INK RND*4; FLASH 1;M
$(X)
329 LET M(X)=M(X)-10
330 LET W=0
340 LET Q$="": LET P$=""
350 PRINT AT 20,0; FLASH 1; PAPER 1; INK
7;" Premi ENTER per tirare la leva"
360 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 360
370 IF INKEY$="" THEN GO TO 370
375 IF INKEY$>CHR$ 13 OR INKEY$<CHR$ 13 T
HEN GO TO 360
380 PRINT AT 20,0;"
                                "
390 PRINT AT X*2,28; FLASH 1; INVERSE 1;
```

Slot Machine

"Las Vegas". Si tratta infatti di una coloratissima slot machinė con la quale potremo iniziare il nostro viaggio fantastico nelle sale da gioco. Dal momento in cui si tira la leva cinque rulli ci mostrano a turno campane, mele succose, ciliegie, banane e

Slot Machine

```
INK (RND*4);M(X); FLASH 0; INVERSE 0;" "
 400 FOR Z=1 TO 8
 410 FOR B=1 TO 5
 420 IF Q(B)=B THEN GO TO 450
 430 BEEP .008,Z*B
 440 LET A(B)=INT (RND*5)+1
 450 NEXT B
 460 GO SUB 210
 470 NEXT Z
 480 DIM Q(5)
 482 REM          PUNTEGGIO
 485 IF A(1)=A(2) AND A(2)=A(3) AND A(3)=A
(4) AND A(4)=A(5) THEN LET Q$=" JACKPOT!!
": LET W=200: GO TO 520
 490 IF (A(1)=A(2) AND A(2)=A(3) AND A(3)=
A(5)) OR (A(1)=A(2) AND A(2)=A(4) AND A(4)
=A(5)) OR (A(1)=A(2) AND A(2)=A(3) AND A(3
)=A(4)) OR (A(1)=A(3) AND A(3)=A(4) AND A(
4)=A(5)) OR (A(2)=A(3) AND A(3)=A(4) AND A
(4)=A(5)) THEN LET Q$="4 DI UN TIPO!": LET
 W=100: GO TO 520
 500 IF (A(1)=A(3) AND A(3)=A(4)) OR (A(1)
=A(2) AND A(-2)=A(3)) OR (A(2)=A(3) AND A(3
)=A(4)) OR (A(2)=A(3) AND A(3)=A(4)) OR (A
(1)=A(2) AND A(2)=A(4)) THEN LET Q$="3 DI
UN TIPO!": LET W=35
 505 IF (A(1)=A(4) AND A(4)=A(5)) OR (A(2)
=A(4) AND A(4)=A(5)) OR (A(3)=A(4) AND A(4
)=A(5)) OR (A(1)=A(3) AND A(3)=A(5)) OR (A
(2)=A(3) AND A(3)=A(5)) OR (A(1)=A(2) AND
A(2)=A(5)) THEN LET Q$="3 DI UN TIPO!": LE
T W=35
 507 IF (A(1)=A(4) AND A(4)=A(5)) OR (A(2)
=A(4) AND A(4)=A(5)) OR (A(3)=A(4) AND A(4
)=A(5)) OR (A(1)=A(3) AND A(3)=A(5)) OR (A
(2)=A(3) AND A(3)=A(5)) OR (A(1)=A(2) AND
A(2)=A(5)) THEN LET Q$="3 DI UN TIPO!": LE
T W=35
 510 IF A(1)=2 AND A(2)=2 OR A(2)=2 AND A(
3)=2 OR A(3)=2 AND A(4)=2 OR A(4)=2 AND A(
5)=2 THEN LET P$=" BONUS!! ": LET W=W+15
 520 FOR G=1 TO 30
 530 BEEP .008,50-G: BEEP .008,50
 540 NEXT G
 550 LET M(X)=M(X)+W
 560 IF Q$="" THEN GO TO 630
 570 PRINT AT 19,1; BRIGHT 1; FLASH 1; INK
 2; PAPER 4;Q$
 580 PRINT TAB 1; BRIGHT 1; FLASH 1; INVER
SE 1; INK 2; PAPER 4;Q$
 590 IF W>0 THEN PRINT AT 10,3; BRIGHT 1;
INK 2;"VINCI $";W
 600 IF P$="" THEN GO TO 630
 610 PRINT AT 10,20; FLASH 1; INK 5; PAPER
 3;P$
 620 PRINT AT 11,20; INVERSE 1; FLASH 1; I
NK 5; PAPER 3;P$
 630 FOR T=1 TO 100: BEEP .008,T-40: NEXT
T
```

fragole lasciandoci fino all'ultimo col fiato sospeso nella speranza di aver azzeccato una combinazione.
Quando i cinque fatidici rulli smettono di ruotare, subito appare sullo schermo la combinazione che abbiamo ottenuto e soprattutto se la nostra giocata ci ha fruttato qualcosa. Come accade però in qualsiasi gioco di fortuna non sempre si

```
 640 PRINT AT X*2,28; FLASH 1; INVERSE 1;
INK RND*4;M(X); INVERSE 0
 650 PRINT AT 19,1;"                    ";TAB 1
;"         "
 660 PRINT AT 10,2; INK 0;"{13gs8}"
 670 PRINT AT 10,20;"          ";AT 11,20;"
         "
 680 IF M(X)<1 THEN LET V=V+1: PRINT AT 0,
0; FLASH 1;M$(X);"NON PUOI PIU' GIOCARE":
FOR z=4 TO 1 STEP -1: BEEP 1,z: NEXT z: GO
 TO 51
 690 IF M(X)>499 THEN PRINT AT 0,0; FLASH
1;M$(X);"MI HAI SBANCATO!!": PRINT AT 20,0
;"Vuoi giocare ancora( / )?";AT 20,20; INV
ERSE 1; FLASH 1;"s"; INVERSE 0;AT 20,22;"n
": GO TO 8200
 700 GO TO 50
 730 REM     VARIABILI/GRAFICA{3g8}
1040 PAPER 7: CLS : BORDER 7
1050 PRINT AT 1,1; INK 0;"{11gs8}"
1060 PRINT TAB 0; INK 0;"{2gs8}"; INK 4; P
APER 2; FLASH 1;"{9gs8}"; FLASH 0; PAPER 7
; INK 0;"{2gs8}  {gs8}"
1070 PRINT TAB 0; INK 0;;"{2gs8}"; INVERSE
 1; INK 4; PAPER 2; FLASH 1;"{9gs8}"; INVE
RSE 0; FLASH 0; PAPER 7; INK 0;"{2gs8}  {g
s8}"
1080 FOR Z=1 TO 11
1090 PRINT TAB 0;"{16gs8}"
1100 NEXT Z
1110 PRINT TAB 0;"{gs8}"; PAPER 6; INK 3;
FLASH 1;"{11gs8}"; FLASH 0; PAPER 7; INK 0
;"{4gs8}"
1120 PRINT TAB 0;"{gs8}"; PAPER 6; INK 3;
FLASH 1; INVERSE 1;"{11gs8}"; FLASH 0; INV
ERSE 0; PAPER 7; INK 0;"{4gs8}"
1130 PRINT TAB 0;"{16gs8}"
1140 FOR E=1 TO P
1150 PRINT AT E*2,17; INK 2;M$(E);AT E*2,2
7;"$";M
1160 NEXT E
2000 PRINT #0; INK 2; INVERSE 1;"1984 ? SL
OT MACHINE ? by C.Corti"; INVERSE 0
4000 LET X=0
4005 LET V=0
4010 DIM A$(5,4): DIM B$(5,4): DIM A(5): D
IM Q(5)
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM "A" e "B" in modo G
5085 REM
5090 LET A$(1)=CHR$ 16+CHR$ 2+"{A}"+"{B}"
5200 REM
5500 REM "C" e "D" in modo G
5510 REM
6000 LET B$(1)=CHR$ 16+CHR$ 2+"{C}"+"{D}"
6010 REM
6030 REM "E" e "F" in modo G
```

Slot Machine

può vincere, ma non tutto è perduto poiché quasi come Superman nel momento del bisogno può intervenire l'opzione HOLD (tradotta in «blocca!») che ci permette di bloccare i rulli che potrebbero servire per un eventuale combinazione vincente. Migliore è la combinazione (minimo 2 campane accostate), maggiore naturalmente è l'ammontare della vincita. Volendo possono partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente, e vinca il migliore!

Come salvare il programma

Per prima cosa digitate il programma principale

Slot Machine

stando bene attenti a scrivere le lettere corrispondenti ai caratteri grafici in modo grafico.
La seconda operazione consiste nel salvarlo così:
SAVE "SLOT MAC." LINE 1
Il computer si metterà quindi in attesa di un altro programma. Digitate allora il programma di creazione di caratteri grafici, dando alla fine RUN 1160 e salvandolo di seguito al primo in questo modo:
SAVE "carslot" CODE USR "a", 168.

Descrizione del programma

22-34 Chiedono il numero e i nomi dei giocatori
48-60 gestiscono la casualità dell'opzione HOLD e il programma.
100-200 Opzione HOLD
240-280 Stampa rulli
311-480 Rotazione dei rulli
485-700 Controllano le combinazioni ottenute, le vincite e il punteggio
1040-8400 Stampano la slot machine, inizializzano tutte le variabili (comprese quelle di stampa) e controllano la risposta al messaggio "vuoi giocare ancora (s/n)?".

```
6050 REM
6080 LET A$(2)=CHR$ 16+CHR$ 5+"{E}"+"{F}"
6081 REM
6083 REM "G" e "H" in modo G
6087 REM
6090 LET B$(2)=CHR$ 16+CHR$ 5+"{G}"+"{H}"
6095 REM
7000 REM "J" e "K" in modo G
7050 REM
7070 LET A$(3)=CHR$ 16+CHR$ 3+"{J}"+"{K}"
7071 REM
7073 REM "L" e "M" in modo G
7077 REM
7080 LET B$(3)=CHR$ 16+CHR$ 3+"{L}"+"{M}"
7090 REM
8000 REM "N" e "O" in modo G
8040 REM
8060 LET A$(4)=CHR$ 16+CHR$ 6+"{N}"+"{O}"
8061 REM
8063 REM "P" e "Q" in modo G
8067 REM
8070 LET B$(4)=CHR$ 16+CHR$ 6+"{P}"+"{Q}"
8080 REM
8090 REM "R" e "S" in modo G
8100 REM
8150 LET A$(5)=CHR$ 16+CHR$ 2+"{R}"+"{S}"
8151 REM
8153 REM "T" e "U" in modo G
8157 REM
8160 LET B$(5)=CHR$ 16+CHR$ 2+"{T}"+"{U}"
8165 REM
8170 RETURN
8200 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN GO T
O 15
8300 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN STOP

8400 GO TO 8200
```

65368	0	0	0	15	31	51
65374	52	101	0	16	16	32
65380	240	252	254	254	121	63
65386	63	31	15	7	1	0
65392	254	254	254	254	252	248
65398	224	0	0	0	1	3
65404	3	3	3	3	128	128
65410	192	224	224	224	224	224
65416	7	15	15	31	0	1
65422	1	0	240	248	248	252
65428	128	192	192	0	0	62
65434	8	8	8	8	62	0
65440	0	0	56	124	127	124
65446	124	56	0	2	12	52
65452	204	20	36	72	1	26
65458	60	126	61	25	1	0
65464	136	8	16	208	224	240
65470	224	224	0	4	2	1
65476	1	0	0	0	0	0
65482	0	128	192	224	112	112
65488	0	0	0	0	1	3
65494	6	0	112	112	112	224
65500	192	128	0	0	0	7
65506	9	1	7	29	55	61
65512	0	32	80	128	224	248
65518	188	252	63	26	15	5
65524	7	3	1	0	188	236
65530	248	176	240	224	192	0

Slot Machine

Descrizione delle variabili

P$ Prende come valore stringa il numero dei giocatori (max 4)

P Trasforma la stringa PS in valore numerico

DIM M (P) In questo modo di inizializza un vettore che ha come valore il numero dei giocatori e ne contiene il punteggio

E Fa parte di un ciclo FOR-NEXT con limite P

X Fa parte di un ciclo FOR-NEXT con limite P e si incrementa di una unità dopo ogni giocata

V Serve per il controllo del numero dei giocatori rimasti senza soldi

**A$** Contiene i diversi grafici (DIM A$ (5,4)

**B$** Lo stesso di AS (DIM B$ (5,4)

A Serve per la stampa di rulli (DIM A (5))

Q Serve per tenere bloccati i rulli dell'HOLD (DIM Q (5))

W Cifra vinta

Q$ Serve per il numero del rullo dell'HOLD

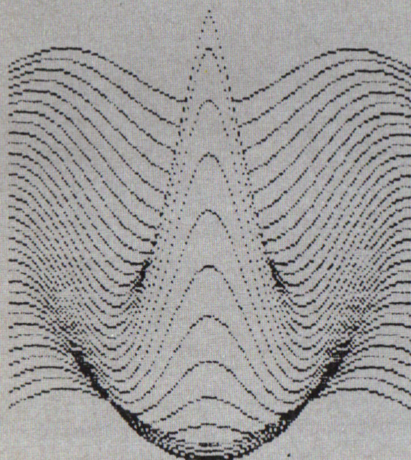
**M$** Contiene i nomi dei giocatori (DIM M$ (P,10))

Tratto da Super Sinc n. 4-'84

Sombrero

Un simpatico disegno che darà del filo da torcere al vostro Spectrum.

```
100 FOR x=40 TO 215
110 LET b=999: LET t=0
120 FOR y=16 TO 144 STEP 4
130 LET r=SQR ((x-127)*(x-127)+(y-80)*(y-
80))/15
140 LET z=INT (y+90*EXP (-r/3)*COS r)
150 IF z<b OR z>t THEN PLOT x,z
160 IF z<b THEN LET b=z
170 IF z>t THEN LET t=z
180 NEXT y
190 NEXT x
```

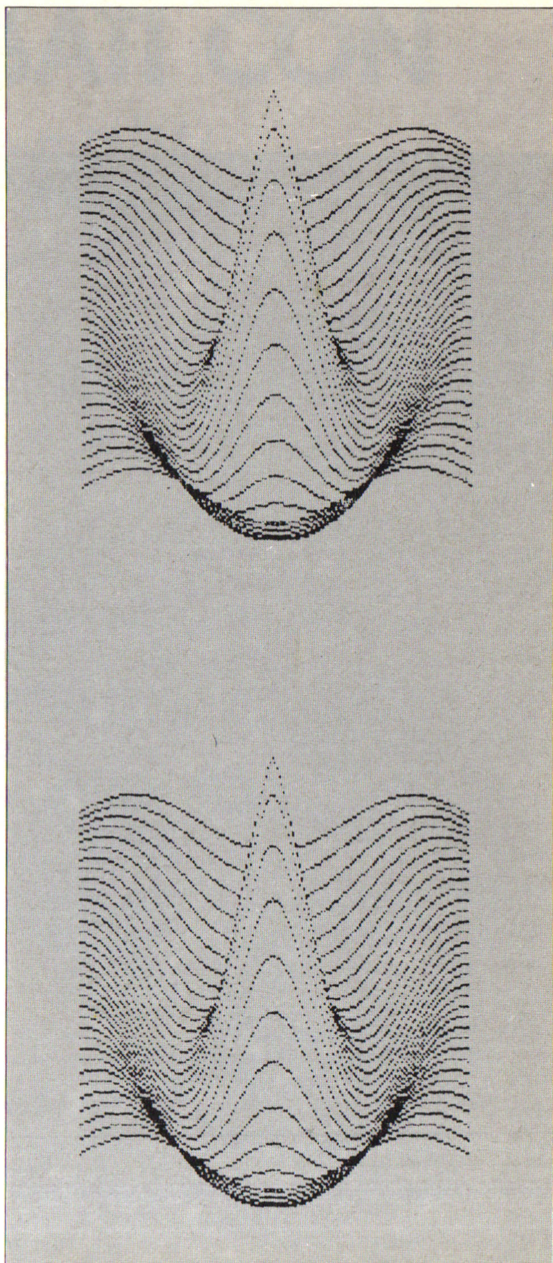


Esiste sicuramente un certo fascino nell'uso del computer per disegnare grafici tridimensionali, ottenuti da funzioni matematiche. Un esempio è il "Sombrero" che rappresenta la funzione:

*z=COS r * EXP (-r/3)*

in cui "r" rappresenta la distanza dal centro del pinao X-Y al punto da plottare ricavato da $x^2 + y^2$ Il programma non è lungo da battere, però per completare il disegno, il computer impiega circa 25 minuti!

Sombrero

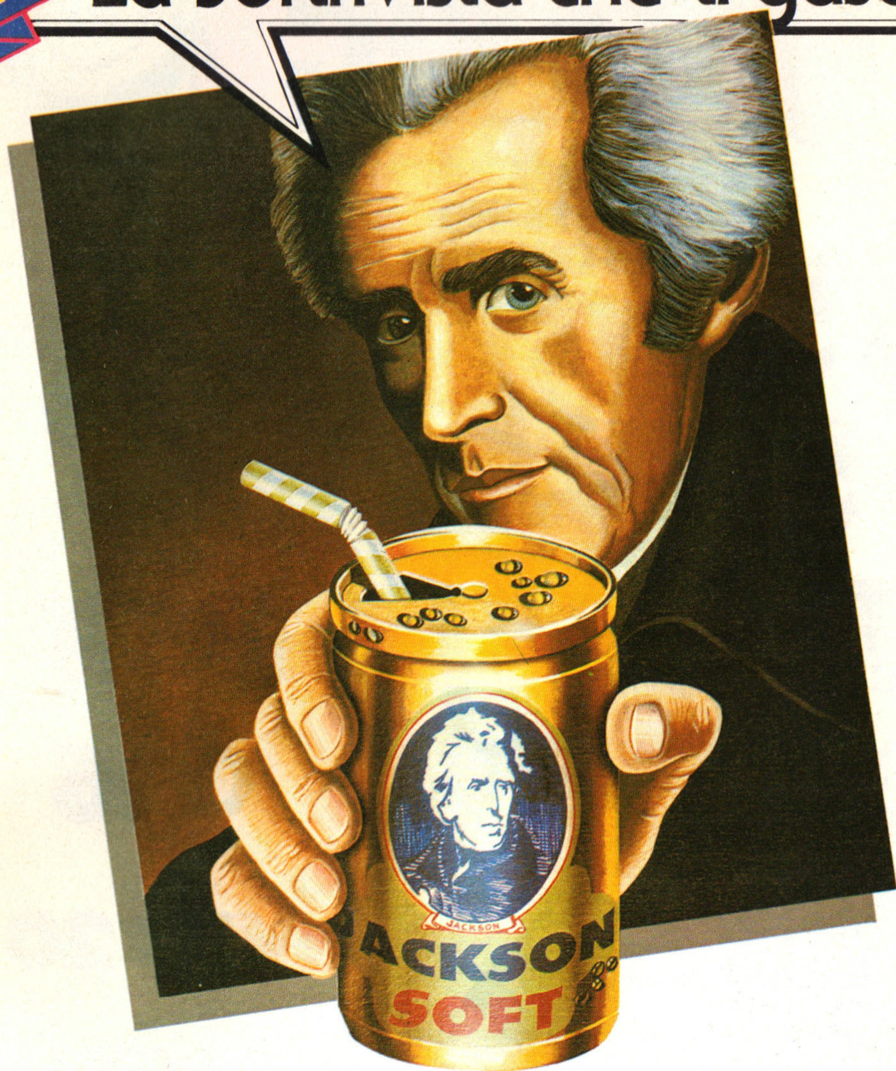


100-290 Loop di x attraverso tutti i punti da 40 a 215.
110 "b" e "t" eliminano le linee "nascoste" portandole fuori dal tracciato.
120-180 Loop di y attraverso i multipli di 4 da 16 a 114.
130-140 Calcolo dell'altezza alla quale disegnare il punto.
150 Disegna il punto se non è "nascosto".
160-170 Aggiorna "b" e "t" e plotta il punto più alto e quello più basso.

Tratto dall'archivio della Jackson

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE